

Ce scénario pour AD&D est prévu pour faire jouer une équipe de quatre à six aventuriers de niveau 5/6.

Une histoire de fous



IL ETAIT UNE FOIS...

Toute l'action de cette aventure se déroule dans un petit duché gouverné par un vieux chevalier : Sire Hugues de Payns. Ce dernier ne possède pour seul et unique descendant, qu'une jeune écervelée de dix-neuf ans, répondant au doux nom de Cassandre et qui occupe tout son temps à courir les bois et à faire des gaudrioles.

Dans ce duché, existe une école de magie accueillant une dizaine d'étudiants, école fondée par le Grand Mage Khert-Nether et son disciple, le sorcier Nem Toth.

Tout aurait été pour le mieux dans le meilleur des mondes, si, un jour, Nem-Toth n'avait pas été chargé par son maître de se rendre à la capitale pour y faire quelques courses. Emervillé par la beauté somptueuse de la grande ville, il conçut le projet (saugrenu) d'épouser la princesse du duché pour accéder au pouvoir. Aussitôt dit, aussitôt fait, il se jeta aux pieds de la jeune beauté, clamant sa fougue et son amour, mais, pas de chance, la princesse ne voulut rien savoir...

Fou de rage, Nem Toth ne s'avoua pas vaincu pour autant et décida de prendre la place de son « vénéré » maître. Ce qui ne changea d'ailleurs rien à son problème. En désespoir de cause, il engagea une tribu de nains dégénérés afin qu'ils enlèvent la récalcitrante.

Tout se passa alors selon ses plans, jusqu'au moment où, en pleine nuit, la princesse parvint à s'échapper. Elle trouva refuge auprès d'une bande de brigands et tomba instantanément amoureuse de son chef !

Apprenant la disparition de sa fille, le roi fit appel à la Guilde des Assassins de sa capitale, afin qu'elle soit retrouvée et que toute personne ayant pu lui porter préjudice soit impitoyablement punie...

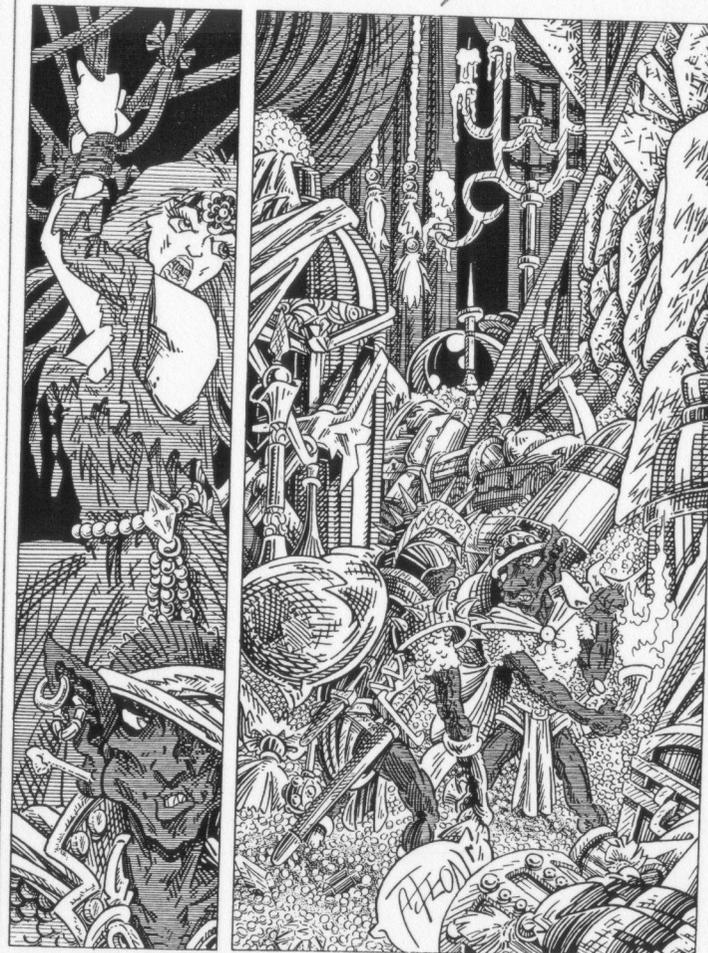
Quant à Nem Toth, malade de dépit depuis la nuit de l'évasion, il envoya ses hordes sanguinaires déferler sur tous les villages des alentours, dans l'espoir de retrouver Cassandre.

C'est clair, non ?

Eh bien, c'est à ce moment précis de l'histoire que les aventuriers font leur apparition !

NOS HEROS SONT LA

Tous les joueurs n'auront pas la même mission à remplir, certains devront libérer Kerth-Nether, les autres devront retrouver un bijou ...



Au départ tous sont à Khem, la ville des marchands. Les joueurs ne se connaissent pas forcément, ils vont être embauchés par un marchand et par deux magiciens.

Le marchand : Ezzro dit « Gras Double »

Ezzro est un riche marchand de Khem qui porte bien ses 30 ans et surtout une obésité certaine. Cela ne l'empêche pas d'être bougrement malin, surtout en affaires. Son point faible c'est incontestablement les bijoux. Il en possède une magnifique collection dont le clou est une parure presque complète qui a autrefois appartenu à un très illustre roi. C'est pourquoi il la recherche quelques mercenaires (deux ou trois) afin de l'aider à compléter ce magnifique trésor. La pièce manquante est un bracelet d'or incrusté de pierres précieuses, dont la valeur est immense tant par le prix que par la rareté. Ce bijou émet une aura magique (car selon une vieille légende, il aurait été forgé par un dieu), aisément détectable grâce à une espèce de boussole que détient le marchand, et qui s'oriente toujours dans la direction du bracelet. Ezzro remettra cet objet aux joueurs ainsi qu'une prime de cinq cents pièces d'or et la promesse d'en avoir mille de plus au retour.

Les deux magiciens

Ce sont deux jeunes élèves de Khert-Nether, qui ne comprennent pas pourquoi les cours ont

cessé, et pour quelle raison leur professeur a disparu. Même si les autres élèves sont partis étudier ailleurs, eux veulent résoudre cette énigme.

Aussi depuis plusieurs jours traînent-ils dans les tavernes de Khem, dans l'espoir de trouver deux ou trois volontaires. Le problème est qu'ils n'ont pas un sou, mis à part ce que peut leur rapporter leurs tours de magie, et ne peuvent que promettre que leur maître, une fois délivré, sera reconnaissant (il sait très bien, paraît-il, enchanter les objets...)

Ils ne savent pas grand chose sur ce qui est arrivé, bien qu'ils soupçonnent Nem Toth, et ignorent totalement l'histoire de la princesse. Ils pensent que Khert-Nether est emprisonné à l'école de magie. Ils pourront indiquer la route à suivre et décrire l'aspect de l'école. Ils sont tous les deux magiciens niv. 1.

NB : il faut que le MD s'arrange pour que les deux groupes se rencontrent et fassent connaissance.

Les joueurs n'ont pas plus d'informations, et ne connaissent rien de l'existence de la princesse.

LES PERSONNAGES, LES FAITS, LES LIEUX

Nem Toth le magicien
C'est un homme d'une trentaine d'années, mais à qui on pourrait

donner vingt ans de plus. Il est absolument méchant, ambitieux, sournois, hargneux, caractériel, et imbu de sa personne, il est mégalomane au possible et fou de voir qu'une simple princesse peut lui résister. Cela ne l'empêche pas d'être laid comme un pou et qui plus est couard...

Il n'est pas réellement tombé amoureux de la princesse, mais il sait pertinemment que c'est sa meilleure chance d'arriver au pouvoir. Khert-Nether ne l'aurait jamais laissé agir de la sorte, et c'est ainsi que lui est venue l'idée de s'en débarrasser. Un soir il mit du somnifère dans le repas de son maître et une fois endormi, le dépoilla, le ligota, et le séquestra dans un placard.

Seulement cela ne lui suffisait pas. Il passa alors un pacte avec une tribu de nains dégénérés et décida de faire enlever la princesse, le tout dans le plus grand secret. Quand cette dernière réussit à s'enfuir, il décida de la retrouver coûte que coûte, et il envoya depuis lors ses hordes déferler toutes les nuits sur les villages du duché.

Cassandre la princesse

dite « la petite peste »
C'est une jeune femme de 21 ans pleine de charme et héritière du trône, fonction qui ne l'intéresse d'ailleurs pas le moins du monde. Elle aime mieux aller courir les bois avec des coupeurs de bourses, et c'est ainsi qu'elle a reçu un jour comme cadeau, un magnifique

bracelet en or, serti de pierres précieuses, qu'elle porte toujours à la cheville et considère comme son fétiche (c'est le bracelet que recherche Ezzro). La princesse est très capricieuse, juste pour le plaisir de pouvoir ennuyer les gens ; elle est de plus née pour jouer la comédie et adore faire marcher le monde, surtout les garçons.

Elle n'a jamais fait attention à Nem Toth, elle l'a tout au plus remarqué pour sa laideur. La nuit où elle fut enlevée, elle ne comprit pas très bien ce qui lui arrivait, mais elle saisit l'occasion qu'elle avait de s'enfuir, et des mains de ses ravisseurs et de la cour qu'elle déteste. Elle a trouvé refuge parmi une bande de brigands dont elle est tombée amoureuse du chef.

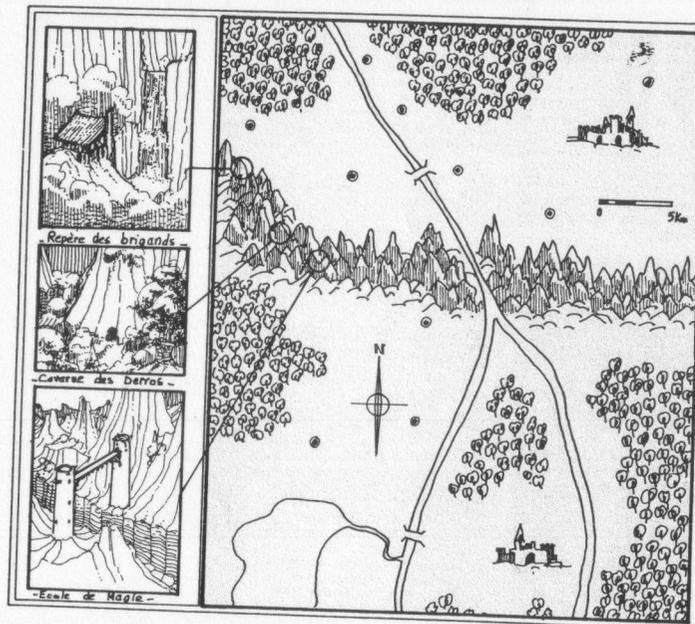
Sire Hugues de Payns dit « le Têtu Boiteux »

C'est un homme d'une cinquantaine d'années, de constitution solide, qui s'est autrefois illustré sur les champs de bataille, ce qui lui a valu d'être roi et de gagner une blessure à la jambe. Il sait toujours ce qu'il veut et n'aime pas trop que l'on discute ses décisions. Il en veut beaucoup à Cassandre d'être une fille, et surtout de mener la vie qu'elle mène. Il n'a cependant pas supporté sa disparition et fait appel à la Guilde des Assassins de la capitale.

Le roi est un guerrier niveau 10.

La Guilde des Assassins
Largement financée par le roi pour qu'on lui retrouve sa fille, la guilde a mis de gros moyens en œuvre. Des petits groupes

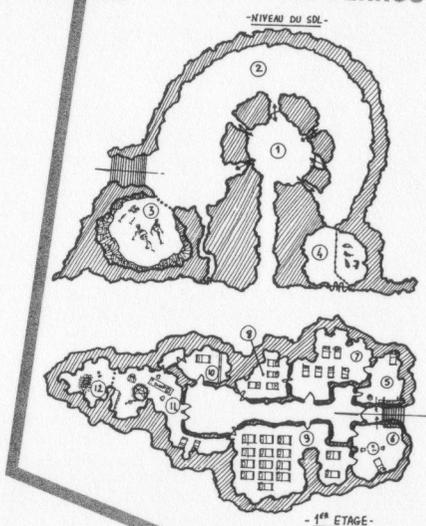
CARTE DE LA REGION



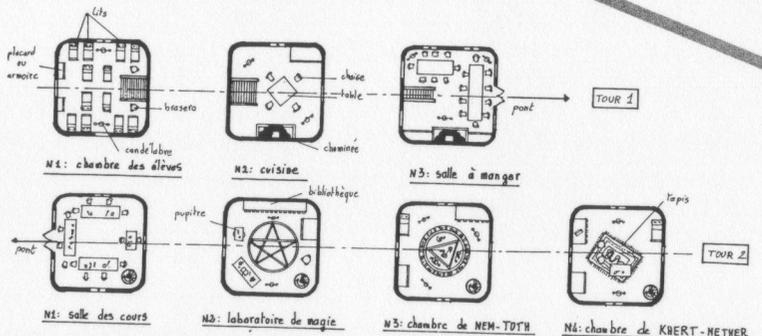
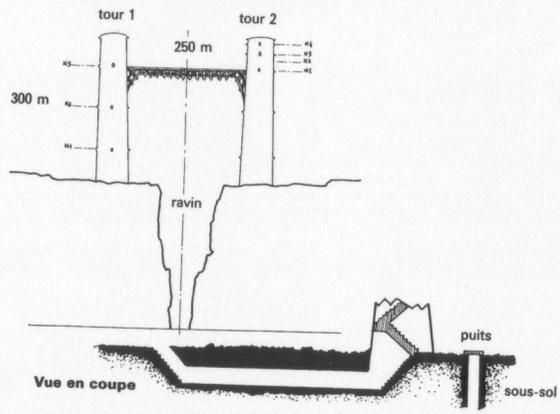
NEM TOTH
Magicien humain niveau 9. HP : 23, AC : 1 (4), AL : CE, FOR : 7, SAG : 8, INT : 18, CON : 10, DEX : 17, CHA : 9.
Equipement : il porte toujours sur lui une robe d'AC 4, une ceinture à laquelle sont suspendues une besace avec son livre de sorts, une dague + 2, trois petites bourses contenant des composants, et une quatrième contenant vingt pièces d'or. Il a toujours à portée de la main son balai volant, qui est son plus fidèle compagnon en cas de fuite précipitée.
Il a 24 sorts des niveaux 1 à 5 dans son livre. Les sorts qu'il a en tête sont laissés au choix du MD.

CASSANDRE
Ranger humaine niveau 4. HP : 38, AC : 10, AL : CG, FOR : 14, SAG : 14, INT : 15, CON : 14, DEX : 13, CHA : 17.
Equipement : au moment où elle est enlevée, elle porte juste une simple tunique, son bracelet à la cheville et un anneau d'invisibilité à la main gauche (ce qui lui a permis de s'enfuir). Plus tard elle aura une épée longue et un arc long.

REPERE DES DERROS



L'ECOLE DE MAGIE



Ne confondez pas
EXCALIBUR
et
EXCALIBUR

Si vous habitez vers Metz, allez plutôt à :
EXCALIBUR
34, rue du Pont des Morts, 57000 Metz.
Tél. : (8) 733.19.51

Si vous habitez vers Nancy, allez plutôt à :
EXCALIBUR
35, rue de la Commanderie, 54000 Nancy.
Tél. : (8) 340.07.44

Quoique finalement, rien ne vous empêche d'aller de l'un à l'autre EXCALIBUR selon votre humeur

EXCALIBUR

Toute la Science Fiction et le Fantastique
Jeux de rôle — wargames
Démonstrations les samedis
Vente par correspondance



LES ASSASSINS

Chaque groupe se compose de deux assassins niveau 5 qui ont chacun 20 HP et un assassin niveau 6 qui a 25. Leurs caractéristiques sont les mêmes : FOR : 14, SAG : 10, INT : 15, CON : 10, DEX : 18, CHA : 11, AC : 4 (8), AL : LE. Description : tous les assassins de la guilde sont habillés de la même façon : vêtements sombres sur une armure de cuir, une corde enroulée autour de la taille. Ils ne portent apparemment pas d'armes, mais dissimulent cinq dagues sous leurs vêtements. Ainsi qu'une petite bourse contenant des instruments de voleur. Ils portent tous un anneau d'or au petit doigt de la main gauche (signe de la guilde).

LES VOLEURS

* Le chef est un humain 9^e niveau. Il porte une armure cloutée de cuir noir recouverte d'une cape de velours vert pâle qui est en réalité un manteau d'elfe, il possède également des bottes d'elfe. Il a une épée longue accrochée à sa ceinture, et une giberne contenant son matériel. Il dissimule deux dagues dans le dos, et une troisième dans sa botte gauche. FOR : 17, SAG : 9, INT : 14, DEX : 18, CON : 13, CHA : 12, AL : NE, AC : 4 (8), HP : 45. * Les six autres voleurs sont quatre femmes et deux hommes du 4^e niveau. Bien que leur habillement soit des plus variés, on peut considérer qu'ils portent tous une armure de cuir et des vêtements sombres. Ils possèdent comme armes une épée longue et deux dagues. FOR : 12, SAG : 9, INT : 12, DEX : 18, CON : 13, CHA : 15, AL : NE, AC : 4 (8), HP : 20.

LES BRIGANDS

Il y a vingt brigands qui sont troisième niveau de guerrier, ils sont d'alignement neutre. Leur équipement est laissé au choix du MD. **Oeil de faucon** est guerrier voleur niveau 7/6. FOR : 17, SAG : 10, INT : 14, CON : 12, DEX : 17, CHA : 15, HP : 40, AC : 3 (7), AL : N. Il possède une épée longue + 2 « flammes », ainsi qu'un anneau de protection + 4/+ 2, et un « eye of the eagle ».

d'assassins sont postés dans chaque village pour espionner et pour retrouver la trace de Cassandra. La mission qui leur est assignée est de ramener la princesse, même au péril de leur propre vie. Dans chaque village se trouve trois assassins, qui savent tout de la fille du roi, en outre qu'elle ne se sépare jamais d'un bracelet qu'elle porte à la cheville droite. Inutile de dire qu'ils n'hésiteront pas à pister les aventuriers afin de s'emparer de l'objet qui peut les conduire chez la princesse : la boussole. La guilde des voleurs de Khern

Il n'y a malheureusement pas qu'Ezro qui soit intéressé par le bracelet, c'est aussi le cas de la guilde des voleurs de Khern qui

envoie une bande de voleurs suivre les aventuriers à un jour de décalage. Son but est d'attendre qu'ils se soient emparés de l'objet pour leur voler, ou de s'en emparer eux-même si les aventuriers n'en sont pas capables. Ils sont sept à suivre le groupe.

NB : si les assassins et les voleurs venaient à se rencontrer, ils ont toutes les chances de trouver un terrain d'entente, et de se prêter mutuellement main forte.

L'école de magie

L'école de magie a été créée il y a dix-huit ans par Khert-Nether et son maître, maintenant défunt. Son accès n'est pas des plus simples, il faut suivre un sentier qui serpente dans la montagne pendant sept ou huit heures (un cheval ne passe pas). L'architecture est très curieuse, elle est formée de deux tours de deux cent cinquante mètres qui se font face, séparées par un ravin. Le seul moyen de passer d'une tour à l'autre est d'emprunter le pont de pierre qui les relie. Depuis la disparition de Khert-Nether, les cours ont cessé et la tour est désormais habitée par Nem Toth, protégé par quelques nains dégénérés : les Derros (voir MM2 page 42). Khert-Nether n'est plus dans la tour.

— **Accès à la tour 1** : il faut emprunter un petit escalier de pierre, qui permet d'arriver au bâtiment par le sous-sol.

TOUR 1
Niveau 1 : chambre des élèves. C'est une vaste pièce qui peut accueillir jusqu'à douze pensionnaires. Il y a donc douze lits et deux grands placards qui renferment des draps et autre linge de maison sans grande valeur. Les trois fenêtres et les volets sont clos. Quatre Derros montent la garde dans la salle et sont parfaitement attentifs à ce qui peut se passer dans l'escalier. Ils sont armés d'arbalètes et d'épées courtes, leurs carreaux sont enduits de poison. (HD : 3 / hp : 15, 12, 11 / AC : 6). L'un d'eux possède un cor de chasse pour alerter les autres.

Niveau 2 : cuisine. Là aussi il y a des Derros (deux), qui s'embusqueront en haut de l'escalier avec leurs arbalètes, dès qu'ils auront entendu l'alerte. (HD 3 / hp : 16, 17 / AC : 6). Au centre de la pièce, il y a une table et quatre chaises, une grosse armoire contient des ustensiles de cuisine, sans valeur, là aussi les volets sont fermés.

Niveau 3 : salle à manger. Ici aussi les volets sont fermés, il n'y a personne à l'intérieur. Deux placards contiennent de la vaisselle et du linge de table, sans valeur. Une porte fermée à clef donne sur le pont (c'est Nem Toth qui a la clef). Le pont est large de trois mètres.

TOUR 2
Niveau 1 : salle des cours. C'est là que Khert-Nether dispensait son savoir, il se tenait debout derrière son pupitre, face aux trois tables entourées de chaises où s'installaient les étudiants. La pièce est très aérée, de part le nombre de fenê-

tres, dont les volets ne sont pas fermés. Un escalier en colimaçon va vers le laboratoire.

Niveau 2 : laboratoire de magie. Cette pièce est complètement close, hormis une ouverture vers l'extérieur qui est fermée par un panneau de bois amovible et un escalier en colimaçon qui mène vers la chambre de Nem Toth. La bibliothèque contient des traités de magie et les livres de sorts de Khert-Nether (les sorts sont à déterminer par le MD), il y en a deux. Un placard contient des instruments et des composants divers. Sur une table se trouve du matériel d'alchimie.

Niveau 3 : la chambre de Nem Toth. La pièce est vide mis à part les meubles : un lit, une armoire vide, et une petite bibliothèque qui contient des traités d'astronomie sans valeur. Les volets sont ouverts, les fenêtres fermées.

Niveau 4 : la chambre de Khert-Nether. C'est là que vit maintenant Nem Toth, c'est pour lui très symbolique. Il s'enfuit par la fenêtre grâce à son balai volant, dès qu'il sentira que sa vie est en danger, il aura pris soin d'ouvrir une fenêtre si l'alerte a été donnée. La pièce contient une petite bibliothèque avec quelques traités de magie et d'histoire antique, un lit, un placard avec quelques vêtements sans grande valeur. Au centre un pupitre et deux braseiros sur un riche tapis.

Le repère des Derros

Les Derros ont passé un accord avec Nem Toth, qui s'engage, en échange de leurs services à leur fournir régulièrement des esclaves. Leur repère se trouve dans une vallée à environ cinq kilomètres de l'école de magie. Il est taillé à même la roche et le plafond, aussi irrégulier que les murs, ne dépasse jamais deux mètres. Il n'y a pas d'éclairage, sauf quand cela est précisé. Toutes les portes sont en bois et possèdent une serrure, elles ne sont pas fermées à clef, sauf si cela est précisé.

Dans le repère habitent au total : vingt Derros (HD 3), six (HD 4), deux (HD 4), un (HD 7), un savant, deux étudiants, trois gargouilles, et une quarantaine d'esclaves humains et dix-huit chiens de guerre.

Toutes les nuits les Derros organisent des raids sur les villages afin de retrouver la princesse, et en profitent pour ramener des esclaves. Pour cela ils forment deux groupes composés chacun de neuf Derros (sept à HD 3, deux à HD 4) qui chevauchent les chiens de guerre. Si les aventuriers attaquent la nuit, il restera au repère deux HD 6, deux HD 4, un HD 7, le savant, les deux étudiants, quatre HD 3, et les trois gargouilles.

Salle 1 : fausse entrée, les murs sont très irréguliers, il est très difficile de voir qu'il y a des meurtriers.

Salle 2 : salle de garde, il y a toujours deux Derros avec leurs arbalètes (et du poison sur leurs carreaux) qui montent la garde. S'ils entendent du bruit, ils iront chercher quatre autres Derros

qui occuperont les autres meurtriers.

Salle 3 : prison, quarante déchets humains y sont enfermés, trente femmes et dix hommes ; des squelettes et des rats jonchent le sol.

Salle 4 : écurie, à l'intérieur quarante chiens de guerre (voir MM page 29).

Salles 5 & 6 : chambres des HD 6, il y a dans chacune de ces chambres un ratelier de cent carreaux et une jarre de poison.

Salle 7 : chambre de six Derros HD 4.

Salle 8 : chambre avec trois Derros HD 3 et le chef Derro HD 7.

Salle 9 : chambre avec quinze HD 3, moins ceux qui sont en bas.

Salle 10 : chambre du savant, il y a 30 % de chances qu'il soit là en cas d'attaque de nuit ; sinon il sera dans le laboratoire de magie. Un placard contient ses vêtements de cérémonie, ainsi que ses objets magiques (qu'il aura sur lui en cas d'alerte, voir MM2 page 42). La porte de sa chambre est verrouillée, il porte la clef sur lui.

Salle 11 : laboratoire de magie. La porte double est fermée à clef de l'intérieur par le savant qui a toujours le trousseau dans sa poche. C'est là que dorment les deux étudiants (ils dorment le jour, en même temps que leur professeur). Il y a aussi des gardiens, ce sont les trois gargouilles (voir MM page 42, HP : 24/25/16). Une petite bibliothèque contient des traités de magie écrits pour la plupart en Derro et des livres de sorts rédigés dans la même langue. Quand le savant est dans la salle, un candélabre est allumé, ainsi qu'un petit feu à même le sol.

Salle 12 : prison. La grille est verrouillée, c'est le savant qui a la clef. Khert-Nether y est ligoté, nu sous une tunique. Il est complètement épuisé et n'a pas été nourri depuis une semaine ; il faut l'aider pour marcher, et ne peut pas lancer de sorts. Il est quatorzième niveau de magicien.

NB : le MD équipera sa tribu de Derros suivant la puissance des aventuriers. Tout est expliqué dans le MM2.

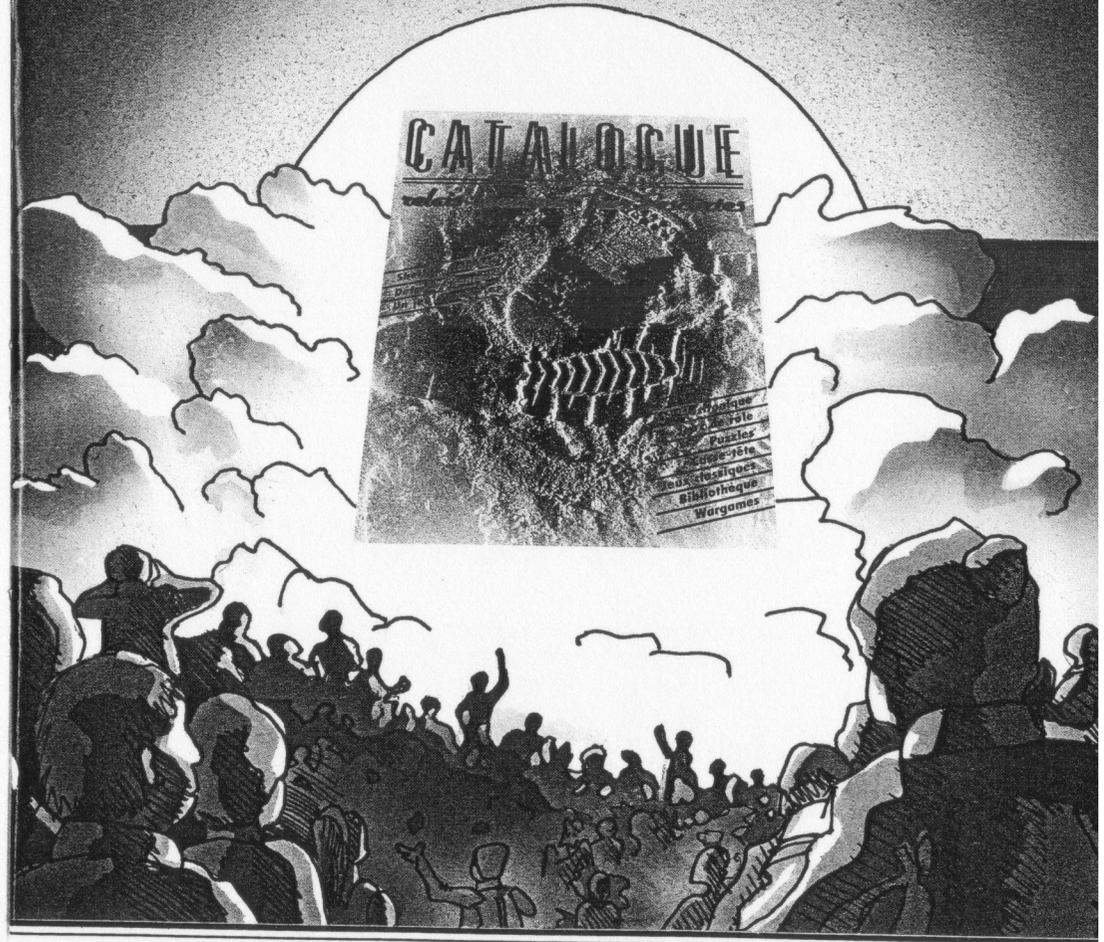
Oeil de faucon et sa bande

Ils vivent dans un petit refuge, au cœur des montagnes. Ils font surtout de la contrebande avec le duché voisin. La princesse s'est retrouvée parmi eux, et est tombée amoureuse d'œil de faucon leur chef et réciproquement.

Maintenant, Cassandra est parfaitement intégrée à ce petit groupe de hors-la-loi pas vraiment belliqueux, et compte bien rester là. Elle ne refusera pas de donner son bracelet, mais fera marcher les aventuriers un bon moment, jusqu'à leur faire perdre patience (elle prétextera qu'elle l'a perdu dans le ravin à côté...). Si les aventuriers veulent prendre le bracelet par la force, ils auront à affronter toute la bande.

Jérôme Bohbot

“IL” EST PARU.



LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. : 93.87.19.70 - 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. : 91.54.02.14 - 17000 LA ROCHELLE : LA MARELLE 42, rue Saint-Yvon Tél. : 46.41.40.20 - 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE, Relais Jeux Descartes 14-16, rue Fonville Tél. : 61.23.73.88 - 33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudin Tél. : 56.52.33.46 - 34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguillière Tél. : 67.60.57.70 - 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. : 47.66.60.36 - 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25bis, cours Berniat Tél. : 76.87.93.81 - 42000 SAINT-ETIENNE : CACHE CACHE 23, avenue de la Libération Tél. : 77.32.46.25 - 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Châtelet Tél. : 38.53.23.62 - 49000 ANGERS : LA BOUTIQUE LUDIQUE 12, rue de la Paix Tél. : 40.22.58.64 - 45000 ORLÉANS : EUREKA Galerie du Tél. : 83.32.17.50 - 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de Bressigny Tél. : 41.87.41.85 - 54000 NANCY : JEUX JOHN 7, rue Stanislas 97.64.36.22 - 57000 METZ : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. : 83.40.07.44 - 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. : CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. : 73.93.44.55 - 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. : 88.32.65.35 - ANNECY : NEURONES Rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. : 50.51.58.70 - 74100 ANNEMASSE : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél. : 50.92.53.17 - 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche, 40, rue des Écoles Tél. : (1) 43.26.79.83 - 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite, 15, rue Montalivet Tél. : (1) 42.65.28.53 - 76000 ROUEN : ECHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. : 35.71.04.72 - 80000 AMIENS : MIMICRY 12, rue Flatters Tél. : 22.92.38.79 - 83000 TOULON : LE MANILLOU 5, rue Pierre-Corneille Tél. : 94.62.14.45 - 84000 AVIGNON : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. : 90.82.58.10 - 85000 LA ROCHE-SUR-YON : AMBIANCE Place du Marché Tél. : 51.37.08.02 - 86000 POITIERS : LE MAGICIEN RIEUR 5, rue du Chaudron d'Or Tél. : 49.88.13.92 - 94210 LA VARENNE SAINT-HILAIRE : L'ÉCLÉTIQUE Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac Tél. : (1) 42.83.52.23 - 1201 GENEVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. : 41.22.562.35 27